

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERUPA PERMAINAN BINGO PADA MATERI BANK SENTRAL, SISTEM PEMBAYARAN DAN ALAT PEMBAYARAN KELAS X DI SMA NEGERI 1 KREMBUNG

Rena Ardenia Mahardita

Prodi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya

Email : renamahardita@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Permainan Bingo merupakan jenis pembelajaran yang menerapkan keaktifan siswa agar pada saat pembelajaran siswa tidak merasa bosan dan siswa akan lebih memperhatikan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui validitas produk media pembelajaran berupa permainan Bingo, respon peserta didik terhadap pengembangan media serta untuk mengetahui keefektifan pengembangan media pembelajaran terhadap hasil belajar. Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE. Desain uji coba yang digunakan adalah *Quasi Eksperimen bentuk Nonequivalent Control Group Design*. Hasil validitas media menunjukkan rata-rata nilai sebesar 87% dengan kategori sangat layak dan validitas materi menunjukkan rata-rata nilai sebesar 85% mendapat kategori sangat layak. Respon siswa setelah menggunakan media permainan Bingo mendapat total rata-rata sebesar 87% dengan kategori sangat baik. Hasil analisis data kedua kelompok menggunakan uji t yang diperoleh dari hasil post test dengan nilai signifikan sebesar 0,002 pada taraf signifikan 5% maka nilai signifikan $0,002 > 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata kelas eksperimen lebih baik dari pada kelas kontrol. Dapat disimpulkan bahwa permainan *Bingo* layak dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran pada materi Bank Sentral, Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran.

Kata Kunci: media pembelajaran, permainan Bingo, hasil belajar.

Abstract

Bingo game is a type of learning that applies the liveliness of students so that when the students do not feel bored and students will pay more attention. This study aims to determine the validity of learning media products in the form of Bingo games, the response of learners to the development of media and to know the effectiveness of the development of learning media on learning outcomes. This development research uses ADDIE model. The experimental design used was Quasi Experimen form Nonequivalent Control Group Design. Media validity results show the average value of 87% with very decent category and material validity shows the average value of 85% with very decent category. Student response after using learning media in the form of game Bingo get the average total of 87% with very good category. The result of data analysis of both groups using t test obtained from post test result with significant value of 0,002 at significant level 5% hence significant value $0,002 > 0,05$. This shows that the average experiment class is better than the control class. It can be concluded that Bingo games deserve to be used as an alternative learning media on Central Banking material, Payment System and Payment Instrument

Keywords: media learning, Bingo games, learning outcomes .

Universitas Negeri Surabaya

PENDAHULUAN

Kesadaran pentingnya dunia pendidikan pada masyarakat Indonesia meningkat. Hal ini dapat dibuktikan oleh survey yang dilakukan oleh MasterCard yang menunjukkan bahwa 37 persen masyarakat Indonesia berniat untuk melanjutkan pendidikan dalam satu tahun kedepan dan hasil survei menunjukkan perkembangan yang sangat bagus dari masyarakat Indonesia bahwa kesadaran pentingnya pendidikan terus tumbuh. Kecerdasan suatu bangsa di dapat dari pendidikan yang

berkualitas. Pendidikan merupakan investasi terbesar dalam pembangunan sumber daya manusia yang diyakini sebagai faktor pendukung upaya manusia dalam mempengaruhi kehidupan. Hal ini sepaham dengan survei yang dilaksanakan oleh Badan Pusat Statistik bahwa Indeks Pembangunan Manusia Indonesia pada tahun 2017 terus mengalami kemajuan. Pada tahun 2017 Indeks Pembangunan Manusia mencapai 70,81 persen. Angka ini meningkat sebesar 0,90 persen dibandingkan tahun 2016.

Untuk mewujudkan pendidikan yang berkualitas, maka pada lingkungan sekolah guru dituntut untuk mampu menggunakan model pembelajaran, media pembelajaran dan metode pembelajaran yang mudah diterapkan dalam proses pembelajaran agar berjalan secara efektif. Menurut Aqib (2016), yang perlu diterapkan oleh guru ketika proses belajar mengajar ialah model yang mengajak siswa untuk aktif dan model pembelajaran yang mampu memotivasi siswa dengan sintak yang sederhana.

Berdasarkan hasil temuan selama proses penelitian dan wawancara kepada guru ekonomi di SMA Negeri 1 Krembung kegiatan pembelajaran sudah menggunakan teknologi berupa LCD, proyektor dan laptop disertai menggunakan media papan tulis. Namun dalam kegiatan evaluasi, media pembelajaran teknologi belum diterapkan. Penerapan kegiatan evaluasi menggunakan sistem UKBM (Unit Kegiatan Belajar Mengajar) yaitu berupa pemecahan masalah (studi kasus) ataupun butir-butir soal. Ketika mengerjakan pun siswa masih membutuhkan bantuan guru untuk mengerjakannya tentang materi yang belum dipahami. Siswa memerlukan media pembelajaran berupa latihan soal yang menyenangkan serta edukatif dan dapat dikerjakan secara mandiri tanpa bantuan guru. Berdasarkan fakta di lapangan bahwa ditemukan beberapa siswa tidak mendengarkan guru saat menjelaskan materi yang disampaikan dan kurang berani dalam menyampaikan pendapat. Media pembelajaran yang diterapkan oleh guru menggunakan media power point.

Melihat kondisi diatas peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran di kelas X IPS. Dengan menggunakan media pembelajaran berupa permainan *Bingo* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar. Oleh karena itu peneliti mengusung dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Permainan Bingo Pada Materi Bank Sentral, Sistem Pembayaran Dan Alat Pembayaran Kelas X Di Sma Negeri 1 Krembung”.

Adapun tujuan penelitian dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Permainan Bingo Pada Materi Bank Sentral, Sistem Pembayaran Dan Alat Pembayaran Kelas X Di Sma Negeri 1 Krembung, yaitu: 1) untuk mengetahui validitas media permainan Bingo sebagai media

pembelajaran, 2) untuk mengetahui respon peserta didik terhadap permainan Bingo sebagai media pembelajaran, 3) untuk mengetahui keefektifan permainan Bingo sebagai media pembelajaran.

Model pembelajaran serta media pembelajaran yang baik yang diterapkan dalam kegiatan pembelajaran harus mampu meningkatkan hasil studi siswa baik keterampilan maupun sikap. Menurut Hamalik (2008), menyebutkan bahwa hasil belajar merupakan adanya perubahan yang terjadi pada perilaku pada diri siswa yang dikur dalam keterampilan maupun sikap. Menurut Davies yang menjadi tolak ukur dalam keberhasilan hasil belajar antara lain: a) ranah kognitif, b) ranah psikomotorik, c) ranah afektif. Selain hasil belajar, sikap juga perlu dalam proses pembelajaran yang dapat dilihat dari respon siswa yang menjadi tolak ukur dalam penelitian ini. Menurut Riyana dan Susilana (2007), respon siswa dapat dilihat dari sikap dan perilaku siswa seperti ekspresi, tanggapan siswa terhadap media yang digunakan, tingkat kesulitan selama menggunakan media dan fungsi media dalam memotivasi siswa selama proses belajar mengajar. Dalam kegiatan proses pembelajaran respon peserta didik dikatakan baik apabila memenuhi instrumen kualitas instruksional dan kualitas teknis (Arsyad, 2016).

Keberhasilan dalam pencapaian hasil belajar tidak lepas dari metode dan media pembelajaran yang diterapkan oleh guru. Media pembelajaran digunakan untuk menyalurkan pesan sehingga dapat merangsang minat, perhatian dan pikiran siswa dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai (Ibrahim, 2000). Keefektifan suatu media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap kegiatan belajar karena media membantu peserta untuk memahami materi serta media sebagai perantara guru dengan bahan ajar. Indikator keefektifan permainan Bingo dalam media pembelajaran ini dapat diperoleh dari hasil belajar post test kelas eksperimen dan kelas kontrol, apakah kelas eksperimen yang menggunakan permainan Bingo hasil belajar yang diperoleh lebih baik atau tidak daripada kelas kontrol yang tidak menggunakan permainan Bingo.

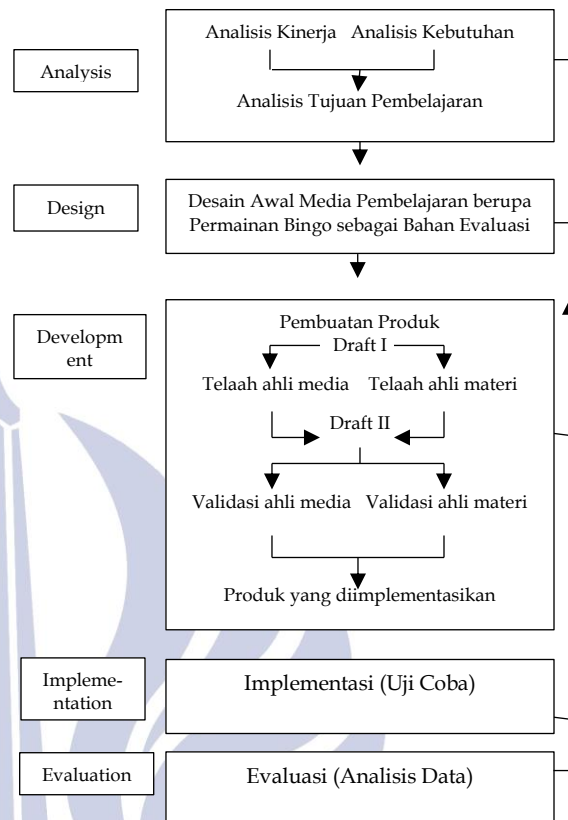
Menurut Smaldino (2014), dengan menggunakan permainan di dalam pembelajaran sangat baik untuk memotivasi siswa pada pembelajaran yang berulang (repetitif). Dengan teknik permainan siswa diharuskan menggunakan keterampilan menyelesaikan masalah mengenai materi yang sudah diberikan sebelumnya oleh guru selama kegiatan belajar. Dalam kegiatan proses belajar mengajar dalam penelitian ini menggunakan media permainan, diantaranya permainan Bingo. Permainan Bingo merupakan tabel bernomor dengan aturan jika dapat menjawab pertanyaan dengan benar secara diagonal, vertikal, dan horizontal maka kelompok tersebut menang dan akan mendapat poin, (Silberman, 2006). Prosedur permainan Bingo antara lain: a) setiap kelompok yang telah dibagi mendapat bintang sesuai dengan warna kelompok tersebut, b) setiap kelompok menuliskan nomor 1 sampai 25 secara acak, c) kelompok dengan urutan terlebih dahulu memilih nomor yang diinginkan, d) guru membacakan pertanyaan sesuai dengan nomor yang telah dipilih, bila kelompok yang telah memilih tersebut tidak bisa menjawab bisa dilemparkan kepada kelompok lain, e) bila kelompok menjawab 5 soal dengan benar secara horizontal, vertikal maupun diagonal, maka kelompok tersebut keluar menjadi pemenang dengan mengucapkan kata “*Bingo*”.

METODE

Metode penelitian ini menggunakan Research and Development (R&D) tentang media pembelajaran yang diaplikasikan dalam permainan *Bingo*. Prosedur pengembangan media pembelajaran berupa permainan Bingo ini menggunakan model ADDIE yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda dalam Pribadi (2011) yang memiliki beberapa tahap, yaitu: analisis, desain, pengembangan, tahap implementasi, dan evaluasi.

Subjek uji coba dalam penelitian pengembangan media permainan Bingo adalah ahli materi yaitu Dr. Waspdo, M.Pd selaku dosen Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Surabaya serta Ibu Wimbawati selaku pengampu mata pelajaran ekonomi SMA Negeri 1 Krembung sedangkan ahli media yaitu Retno Mustika Dewi, S.Pd. M.Pd selaku

dosen Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Surabaya dan 68 siswa kelas X SMA Negeri 1 Krembung.



Gambar 1. Prosedur pengembangan permainan Bingo dari Grafinger

(Sumber: Rahayu, 2016)

Pada penelitian pengembangan media pembelajaran berupa Permainan Bingo dilaksanakan dua kali uji coba yaitu uji coba terbatas yang terdiri dari 16 orang dan uji coba lapangan yang terdiri dari dua kelas dengan masing-masing kelas terdapat 34 siswa. Metode eksperimen yang digunakan adalah desain *Quasi Eksperimen bentuk Nonequivalent Control Group Design*.

Tabel 1. Desain Quasi Eksperimen bentuk Nonequivalent Control Group Design.

Kelompok	Pre Test	Perlakuan	Post Test
Eksperimen	O1	X	O2
Kontrol	O3	-	O4

Sumber : Nahartyo dan Utami (2016)

Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, lembar telaah media, lembar telaah materi,

lembar validasi oleh ahli media, lembar validasi oleh ahli materi, angket respon peserta didik, instrument hasil belajar. Instrumen hasil belajar diperoleh dari hasil *pre-test* dan *post-test* yang telah di jawab oleh peserta didik untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran permainan *Bingo*.

Teknik analisis data yang digunakan pada lembar validasi ahli media dan materi dengan persentase yang diperoleh melalui perhitungan skor menggunakan skala Likert. Menurut Sugiyono (2016) untuk melihat suatu fenomena berdasarkan sikap atau pendapat maka Skala Likert tepat untuk mengukur fenomena tersebut.

Skala Likert menurut Sugiyono (2016) digunakan untuk mengukur tentang suatu fenomena berdasarkan sikap atau pendapat seseorang.

Tabel 2. Skala Penilaian Likerts

Kriteria	Nilai Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Sedang	3
Tidak Baik	2
Sangat Tidak Baik	1

Sumber : Sugiyono (2016)

Teknik analisis data yang digunakan pada respon peserta didik dengan persentase yang diperoleh melalui perhitungan skor menggunakan skor Guttman. Skala Guttman dapat memberikan jawaban yang tegas dari peserta didik yang didapat dari angket respon peserta didik, (Sugiyono, 2016).

Tabel 3. Skala Penilaian Guttman

Jawaban	Nilai
Ya	1
Tidak	0

Sumber : Sugiyono (2016)

Data yang diperoleh dari angket kemudian dianalisis menggunakan perhitungan sebagai berikut:

$$\text{Persentase Kelayakan} = \frac{\text{Jumlah Skor Total}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan :

Jumlah skor total diperoleh dari hasil keseluruhan responden

Skor maksimal : skor tertinggi dari angket dikalikan dengan jumlah responden

Dari hasil analisis yang sudah dihitung kemudian disimpulkan dan selanjutnya diinterpretasikan kedalam kriteria sebagai berikut

Tabel 4. Intrepetasi skor validasi

Persentase	Kategori
0%-20%	Sangat Tidak Layak
21%-40%	Tidak Layak
41%-60%	Cukup Layak
61%-80%	Layak
81%-100%	Sangat Layak

Sumber : diolah oleh peneliti (2018)

Apabila hasil pengembangan media permainan *Bingo* yang sudah diintrepetasikan mendapat nilai sebesar 61%-80% maka dikategorikan layak atau sangat layak. Untuk mengetahui keefektifan media permainan *Bingo*, yaitu dengan melihat perbedaan nilai dari kelas kontrol dan kelas eksperimen. Uji yang dilakukan yaitu uji normalitas, uji homogenitas dan uji t (hipotesis) menggunakan *Independent sample t-test*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan tujuan yang sudah ditetapkan dalam pembahasan maka hasil penelitian pengembangan media pembelajaran dapat ditampilkan berupa hasil validitas, respon peserta didik dan keefektifan peserta didik terhadap media yang dikembangkan.

Validitas Kelayakan Materi dan Media

Tabel 5. Hasil validasi materi

Variabel	Skor Validasi 1	Skor Validasi 2	Skor Max	%	Ket.
Ketetapan	4	4	5	80%	Layak
Kepentingan	4	4	5	80%	Layak
Kelengkapan	4	5	5	90%	Sangat Layak
Keseimbangan	5	5	5	100%	Sangat Layak
Minat	4	4	5	80%	layak
Kesesuaian	4	4	5	80%	Layak
Rata-rata				85%	Sangat Layak

Sumber : data diolah oleh peneliti (2018)

Pada tabel 5. Validitas materi dinyatakan layak karena telah memenuhi aspek ketetapan, kepentingan, kelengkapan, keseimbangan, minat/perhatian dan kesesuaian. Nilai tertinggi terdapat pada sub variabel keseimbangan sebesar 100% dengan kategori sangat layak, lalu pada sub variabel kelengkapan sebesar 90% dengan kategori sangat layak dan untuk ke empat sub variabel yaitu ketetapan, kepentingan, minat/perhatian dan kesesuaian mendapat nilai 80% dengan kategori layak. Hasil validitas materi yang terdapat pada tabel 4. Menunjukkan rata-rata nilai sebesar 85% yang diperoleh dari dua validator ahli materi dengan kategori sangat layak.

Tabel 6. Hasil validasi media

Indikator	Skor Validasi	Skor Mak.	%	Ket.
Pernyataan 1	4	5	80%	Layak
Pernyataan 2	4	5	80%	Layak
Pernyataan 3	4	5	80%	Layak
Pernyataan 4	4	5	80%	Layak
Pernyataan 5	4	5	80%	Layak
Pernyataan 6	5	5	100%	Sangat Layak
Pernyataan 7	5	5	100%	Sangat Layak
Rata-rata kelayakan kualitas Instruksional			83%	Sangat Layak

Pernyataan 8	4	5	80%	Layak
Pernyataan 9	5	5	100%	Sangat Layak
Pernyataan 10	4	5	80%	Layak
Pernyataan 11	5	5	100%	Sangat Layak
Pernyataan 12	5	5	100%	Sangat Layak
Rata-rata kelayakan kualitas Teknis			92%	Sangat Layak
Total rata-rata			87%	Sangat Layak

Sumber : data diolah oleh peneliti (2018)

Media pembelajaran permainan Bingo merupakan media visual. Menurut Arsyad (2016), untuk menumbuhkan minat siswa serta untuk memperkuat ingatan dapat menerapkan media yang berbasis visual yang dapat memberikan isi pelajaran dengan kehidupan di lingkungannya.

Berdasarkan tabel 6. Bahwa nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 87% dengan kategori sangat layak dengan rekapitulasi dua nilai tertinggi pada komponen instruksional yaitu kualitas tes dan penilaian, dapat membawa dampak bagi peserta didik sebesar 100% dengan kategori sangat layak dan tiga nilai tertinggi pada komponen kualitas teknis yaitu terdiri dari mudah digunakan, kualitas program dan kualitas penanganan jawaban sebesar 100% dengan kategori sangat layak. Sedangkan beberapa diantaranya mendapat nilai sebesar 80% dengan kategori layak yaitu pada empat komponen kualitas instruksional yang terdiri dari memberikan kesempatan belajar, kualitas memotivasi, fleksibilitas instruksional dan kualitas sosial interaksi instruksional sedangkan terdapat dua pada komponen kualitas teknis yang terdiri dari keterbacaan dan kualitas tampilan. Berarti hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berupa permainan Bingo tersebut layak diterapkan dalam proses belajar mengajar.

Respon Peserta Didik

Tabel 7. Hasil respon peserta didik

Indikator	Pilihan Jawaban		%	Ket.
	Ya	Tidak		
Pernyataan 1	33	1	97%	Sangat Layak
Pernyataan 2	29	5	85%	Sangat Layak
Pernyataan 3	34	0	100%	Sangat Layak
Pernyataan 4	32	2	94%	Sangat Layak
Pernyataan 5	33	1	97%	Sangat Layak
Pernyataan 6	29	5	85%	Sangat Layak
Pernyataan 7	33	1	97%	Sangat Layak
Rata-rata kelayakan kualitas instruksional			94%	Sangat Layak
Pernyataan 8	31	3	91%	Sangat Layak
Pernyataan 9	31	3	91%	Sangat Layak
Pernyataan 10	32	2	94%	Sangat Layak
Pernyataan 11	32	2	94%	Sangat Layak
Rata-rata kelayakan kualitas teknis			93%	Sangat Layak

Sumber : data diolah oleh peneliti (2018)

Hasil menunjukkan respon peserta didik memperoleh persentase rata-rata sebesar 93% dengan kategori sangat layak. Hal ini dapat diartikan bahwa pengembangan media pembelajaran berupa permainan Bingo pada materi Bank Sentral, Sistem Pembayaran Dan Alat Pembayaran memperoleh respon sangat baik dari peserta didik berdasarkan komponen yang dimiliki. Komponen tersebut antara lain komponen kualitas instruksional memiliki nilai rata-rata 94% dengan kategori sangat layak dan kualitas teknis sebesar 93% dengan kategori sangat layak. Berdasarkan pembahasan diatas dapat diketahui bahwa media pembelajaran berupa permainan Bingo pada materi Bank Sentral, Sistem Pembayaran Dan Alat Pembayaran sangat layak diterapkan untuk kegiatan pembelajaran khususnya pada kegiatan diakhir pembelajaran.

Hasil Belajar Peserta Didik

Untuk mengetahui keefektifan media permainan Bingo maka dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik dengan membandingkan kelas yang menerapkan permainan Bingo dengan menggunakan media konvensional. Kelas kontrol (X IPS 2) kelas eksperimen (X IPS 4). Untuk menguji keefektifan pengembangan

media permainan Bingo menggunakan *spss for 16 windows*.

Tabel 8. Hasil Pengujian Deskriptif Pre Test pada Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Pengujian pada Kelas	N	Min .	Ma ks.	Rata-rata	Std	Vari ans
Kelas Kontrol	34	25	65	42.56	8.921	79.587
Kelas Eksperimen	34	21	58	40.50	8.722	76.076
Valid	34					

Sumber : data diolah oleh peneliti (2018)

Berdasarkan hasil pengujian pada tabel 8. pre test yang dilakukan sebelum pembelajaran dimulai yang dilaksanakan pada kelas kontrol dan eksperimen bahwa rata-rata hasil belajar siswa kelas kontrol sebesar 42,56 sedangkan kelas eksperimen sebesar 40,50. Hal ini menunjukkan hasil *pre-test* sebelum diberi media permainan Bingo nilai antara kedua kelas tersebut tidak berbeda secara signifikan.

Tabel 9. Hasil Pengujian Deskriptif Post Test pada Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Pengujian pada Kelas	N	Min .	Ma ks.	Rata-rata	Std	Varia ns
Kelas Kontrol	34	25	84	52.7059	15.37122	236.275
Kelas Eksperimen	34	32	96	66.6471	19.81411	392.599
Valid	34					

Sumber : data diolah oleh peneliti (2018)

Berdasarkan hasil pengujian pada tabel 9. post test yang dilakukan sesudah pembelajaran yang dilaksanakan pada kedua kelas tersebut yaitu kontrol dan eksperimen diperoleh nilai rata-rata belajar siswa kelas kontrol sebesar 52,70 sedangkan kelas eksperimen sebesar 66,64.

Berdasarkan pengujian yang telah dilakukan bahwa pada kelas eksperimen menunjukkan peningkatan hasil belajar sebesar 26.15.

Tabel 10. Hasil Pengujian Normalitas Data Pre Test pada Kelas Kontrol dan Eksperimen

Nilai	Kelas	Shapiro-Wilk		
		Statistik	df	Signifikansi
Pre Test	Kontrol	0.975	34	0.617
	Eksperimen	0.975	34	0.601

Sumber : data diolah oleh peneliti (2018)

Berdasarkan hasil pengujian normalitas menggunakan uji *Shapiro-Wilk* pada tabel 10. diperoleh nilai signifikansi pada kelas kontrol 0,617 sedangkan pada kelas eksperimen sebesar 0,601. Karena nilai dari kedua kelas tersebut diatas 0,05 maka dapat dikatakan bahwa kedua kelas tersebut berdistribusi normal yang diperoleh dari hasil pengujian pre test sebelum diberikan permainan Bingo.

Tabel 11. Hasil Pengujian Normalitas Data Post Test pada Kelas Kontrol dan Eksperimen

Nilai	Kelas	Shapiro-Wilk		
		Statistik	df	Signifikansi
Post Test	Kontrol	0.973	34	0.555
	Eksperimen	0.945	34	0.090

Sumber : data diolah oleh peneliti (2018)

Berdasarkan hasil pengujian normalitas menggunakan uji *Shapiro-Wilk* pada tabel 11. diperoleh nilai signifikansi pada kolom signifikansi kelas kontrol adalah 0,555 dan kelas eksperimen adalah 0,090. Karena nilai signifikansi kedua kelas lebih dari 0,05, maka dapat dikatakan bahwa kelas kontrol dan kelas eksperimen berdistribusi normal yang diperoleh dari hasil pengujian post test setelah dilaksanakan permainan Bingo.

Tabel 12. Hasil Pengujian Homogenitas Data Pre Test pada Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Statistik Lave	df1	df2	Signifikansi
0.041	1	66	0.841

Sumber : data diolah oleh peneliti (2018)

Berdasarkan hasil pengujian uji homogenitas varians dengan menggunakan uji *Lave* pada tabel 12. nilai signifikansinya adalah 0,841 yang diperoleh dari nilai pre tes pada kelas kontrol dan eksperimen. Karena nilai yang diperoleh sebesar 0,841 maka lebih dari nilai signifikan yang ditetapkan sebesar 0,05 sehingga kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dikatakan homogen karena berasal dari populasi yang sama.

Tabel 13. Hasil Pengujian Homogenitas Data Post Test pada Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Statistik Lave	df1	df2	Signifikansi
0.041	1	66	0.087

Sumber : data diolah oleh peneliti (2018)

Berdasarkan hasil pengujian homogenitas varians dengan menggunakan uji *Lave* pada tabel 13. nilai signifikansinya adalah 0,087 yang diperoleh dari nilai post tes pada kelas kontrol dan eksperimen. Karena nilai yang diperoleh sebesar 0,087 maka lebih dari nilai signifikan yang ditetapkan sebesar 0,05 sehingga kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dikatakan homogen karena berasal dari populasi yang sama. Berdasarkan uji prasyarat yang telah dilakukan data kedua tersebut dapat dikatakan data berdistribusi normal dan homogen. Selanjutnya untuk mengetahui keefektifan media pengembangan maka akan dilakukan uji t (hipotesis) menggunakan uji *independent sample t test*.

Tabel 14. Hasil Pengujian Uji t (hipotesis) Data Pre Test pada Kelas Kontrol dan Eksperimen

Nilai	Uji t (hipotesis)						
	T	df	Sig.	Perbedaan Rata-rata	Standar Error	Tertinggi	Terdendah
Pre Test	0.962	66	0.339	2.059	2.140	-2.213	6.331

Sumber : data diolah oleh peneliti (2018)

Berdasarkan hasil pengujian pada tabel 14. nilai *p-value* untuk *2-tailed* = sebesar 0,339. Karena *p-value* sebesar 0,339 lebih dari nilai signifikansi sebesar 0,05 yang diperoleh dari nilai pre tes kelas kontrol dan kelas eksperimen sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen tidak berbeda secara signifikan.

Tabel 15. Hasil Pengujian Uji t (hipotesis) Data Post Test pada Kelas Kontrol dan Eksperimen

Nilai	Uji t (hipotesis)						
	T	df	Sig.	Perbedaan Rata-rata	Standar Error	Tertinggi	Terdendah
Post Test	-3.242	66	0.002	-13.941	4.301	-22.528	-5.354

Sumber : data diolah oleh peneliti (2018)

Berdasarkan hasil pengujian pada tabel 15. nilai *p-value* untuk *2-tailed* = sebesar 0,002. Karena *p-value* sebesar 0,002 kurang dari nilai signifikansi sebesar 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen berbeda secara signifikan yang artinya adanya pengaruh yang signifikan terhadap pengembangan media pembelajaran pada kelas eksperimen. Serta didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Pratiwi (2015) bahwa

pembelajaran yang menerapkan permainan Bingo sangat efektif untuk mengingat kembali materi huruf hiragana pada kelas XII SMA PGRI Temanggung serta didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Pertiwi (2015) bahwa pembelajaran menggunakan metode permainan meningkatkan aktivitas siswa pada mata pelajaran matematika kelas III di SDN Tunas Mekar.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan uraian diatas dapat dipaparkan kesimpulan sebagai berikut : a) Penggunaan media pembelajaran berupa permainan Bingo ini memiliki dinyatakan sangat layak oleh ahli materi dengan memperoleh nilai rata-rata sebesar 85% dan hasil validitas oleh ahli media memperoleh nilai sebesar 87% dengan kategori sangat layak, b) Hasil respon peserta didik terhadap media pembelajaran berupa permainan Bingo yang memperoleh nilai sebesar 93% dengan kategori sangat baik karena memiliki respon yang sangat baik jadi permainan Bingo sangat cocok diterapkan dalam kegiatan proses belajar sebagai alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan peserta didik, c) Hasil belajar menunjukkan bahwa kelas X IPS 4 (eksperimen) lebih baik daripada kelas X IPS 2 (kontrol) yang diperoleh dari nilai post test yang telah dilaksanakan. Hasil nilai yang diperoleh oleh kelas eksperimen sebesar 96,00 dan kelas kontrol sebesar 84,00.

Saran

Pengembangan media pembelajaran berupa permainan Bingo mempunyai beberapa kelemahan oleh sebab itu, peneliti selanjutnya diharapkan dapat memberikan kesempatan peserta didik dengan memberikan pengetahuan yang dimiliki dan memberikan media yang dapat menciptakan interaksi yang baik bagi guru dengan peserta atau peserta dengan peserta lainnya serta diharapkan peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media yang tidak mudah rusak serta dapat memberikan tampilan yang lebih baik. Media pembelajaran berupa permainan Bingo ini hanya terbatas pada materi Bank

Sentral, Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran, sehingga penelitian selanjutnya diharapkan dapat memberikan variasi soal dan aturan baru pada permainan.

DAFTAR PUSTAKA

Aqib, Zainal dan Ali Murtadlo. 2016. *Kumpulan Metode Pembelajaran Kreatif & Inovatif*. Bandung: Satunusa

Arsyad, Azhar. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada

Hamalik, Oemar. 2008. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: Bumi Aksara

Ibrahim, Muslimin dan Fida Rachmadiarti, Muhammad Nur. 2000. *Model Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya University Press

Utami, Ertambang Nahartyo. 2016. *Panduan Praktis Riset Eksperimen*. Jakarta: PT Indeks.

Pertiwi, R. (2015). *Penerapan Pembelajaran Aktif Metode Permainan Bingo Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Matematika Siswa Kelas III Sdn Tunas Mekar*. Jakarata: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta

Pratiwi, Ismayani Widya. 2015. *Efektivitas Permainan Bingo Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Huruf Hiragana di SMA PGRI I Temanggung*. Semarang: Universitas Negeri Semarang

Pribadi, Benny A. 2011. *Model Assure untuk Mendesain Pembelajaran Sukses*. Jakarta: PT. Dian Rakyat.

Rahayu, Arini Putri. *Pengembangan Permainan Bingo Sebagai Media Pengayaan Mata Pelajaran Akuntansi Perusahaan Jasa SMK Negeri Di Surabaya*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya

Riyana, Cepi dan Rudi Susilana. 2007. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima

Silberman, Melvin L. 2006. *Active Learning 101 Strategi Pembelajaran Aktif* Pustaka Insan Madani. Yogyakarta

Smaldino, Sharon E dan Deborah L. Lowther, James D. Russel. 2014. *Instructional Technology & Media For Learnig Teknologi Pembelajaran Media dan Belajar*. Jakarta : Kencana Prenanda Media Group

Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development)*. Bandung: Alfabeta